

# **L'image dans le concours EUROPAN : étude de l'évolution de la représentation graphique du projet.**

Abdelkader Boutemadja<sup>1</sup> : aboutemadja@ulg.ac.be

Sigrid Reiter<sup>2</sup> : Sigrid.Reiter@ulg.ac.be

<sup>1</sup> LNA – Laboratoire de culture Numérique en Architecture, Faculté d'Architecture, Université de Liège.

<sup>2</sup> LEMA – Local Environment Management and Analysis, Université de Liège.

Mots clés : concours EUROPAN, image 3D, projet urbain

## Résumé :

Nous assistons depuis quelques décennies au développement de nouveaux modes de production des représentations graphiques en architecture et en urbanisme. Dans le cadre plus particulier des concours d'architecture et d'urbanisme, les candidats sont confrontés à un enjeu de recherches et d'innovations – non seulement architecturales et urbaines– mais aussi dans la manière de représenter et de communiquer les projets. Pour étudier ce phénomène, nous avons sélectionné le concours EUROPAN comme champ d'expérimentation. C'est un concours international d'idées architecturales et urbaines, qui se renouvelle tous les deux ans depuis 1987. EUROPAN se distingue par sa volonté de mettre en avant de jeunes architectes mais aussi « d'approfondir les connaissances et les réflexions dans le domaine de l'habitat et de l'urbanisme ». Le fait que le projet lauréat a pour visée d'être traduit en une commande et une réalisation concrète permet d'attirer des projets réalistes dont la finalité est de s'inscrire dans un processus décisionnel complexe et complet. En outre, signalons que les auteurs de projets y présentent leur idées presque exclusivement au travers de la représentation graphique dont le support est le même pour tous (3 planches A1) et que ce concours a fait l'objet d'un archivage important. Ainsi, ce champ d'expérimentation nous permet d'analyser l'évolution durant les dernières décennies des modes de représentation graphique du projet dans le cadre du concours d'idées architecturales et urbaines.

L'analyse des documents graphiques retenus dans ce champ d'expérimentation nous a permis de relever les différentes typologies graphiques utilisées dans leur composition. Il s'agit de : chorèmes, de schémas, de plans/coupes/élévations, d'images 3D et de textes. Ces différentes typologies se déclinent en sous-entités suivant les relations que les unes établissent avec les autres (par exemple : des schémas en 3D ou des images 3D intégrant des coupes ...). Grâce à une analyse comparative du nombre de types utilisés et des surfaces dédiées à chacun d'eux au cours des différentes sessions, nous avons constaté un usage assez constant des chorèmes et des schémas mais une évolution de l'utilisation des images 3D par rapport aux plans/coupes/élévations donnant de plus en plus d'importance aux images 3D au détriment de documents graphiques plus conventionnels avec même parfois des transferts de charges symboliques d'un type à l'autre. Cette recherche montre ainsi que l'image 3D est désormais intégrée comme l'un des moyens les plus importants de communication et de partage d'informations concernant le projet urbain. Enfin, cette recherche révèle l'intérêt pour notre discipline de développer une méthode spécifique de lecture de la représentation graphique du projet architectural et urbain, de manière à étudier l'image non seulement comme support de

représentation mais aussi en tant que système de communication. La méthode de lecture des images proposée est fondée sur l'utilisation et l'adaptation de méthodes et techniques d'interprétations de projets et d'images développées initialement dans les domaines de la systémique et de la sémiotique ; elle pourra être utilisée dans des recherches ultérieures pour continuer d'améliorer notre compréhension de l'évolution des représentations graphiques du projet.

#### Références

1. European, 2002, European 1 à 6 - projets négociés. Seuil, (eds.)
2. Joly, M., 2011, Introduction à l'analyse de l'image. Colin, A., Nathan (eds.)
3. Söderström O., 2001, Des images pour agir : le visuel en urbanisme. Payot Lausanne (eds).